

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS  
DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS IV**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh  
ROSMAWARNI  
NIM F 34211197**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2014**

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS IV**

**Rosmawarni, Budiman Tampubolon, Hj. Suryani**  
**PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak**  
Email: rosmawarni844@yahoo.co.id

**Abstrak:.** Masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran koperasi sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau?. penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan bentuk penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas. Sifat penelitian adalah kolaboratif. Hasil penelitian yang diperoleh adalah kemampuan guru dalam menyusun RPP pada siklus I total skor 14,27 dengan rata-rata 2,85, pada siklus II total skor 18,67 rata-rata 3,74. Jadi terdapat peningkatan sebesar 0.89. Hasil pengamatan terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I total skor yaitu 11,54 dengan rata-rata 2,88, pada siklus II total skor 15,11 dengan rata-rata 3,77. Jadi terdapat peningkatan sebesar 0.89. Hasil belajar siswa pada materi koperasi sekolah adalah siklus I rata-rata 56,92, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 86,54. Terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 29,62.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Metode Bermain Peran, Ilmu Pengetahuan Sosial.

**Abstract:** The problem in this study is does using the role playing method in the school cooperative learning can improve student learning outcomes SDN fourth grade 09 Sanggau District of Kapuas Sanggau?. This study aimed to describe the increase in student learning outcomes in schools cooperative learning using role playing method in class IV SDN 09 Sanggau District of Kapuas Sanggau. The method used is descriptive research is a form of classroom action research. The nature of research is collaborative. Research results obtained is the ability of teachers in preparing lesson plans in the first cycle a total score of 14.27 with an average of 2.85, the second cycle a total score of 18.67 on average 3.74. So there peningkatkan of 0.89. The observation of the teacher 's ability to implement the learning in the first cycle of the total score is 11.54 with an average of 2.88 , the second cycle a total score of 15.11 with an average of 3.77. So there is an increase of 0.89. Student learning

outcomes at school cooperative material is the first cycle average 56.92, the second cycle of the average values obtained 86.54. There is an increase in learning outcomes at 29.62.

**Keywords:** Learning Outcomes, Role Playing Method, Social Science

Dalam menjalankan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, kebanyakan guru menggunakan metode ceramah bervariasi dengan mengandalkan gaya berbicara di depan siswa. Namun tidak menyadari bahwa apakah siswa menangkap atau tidak apa yang diucapkan. Hasilnya, siswa akan merasa bosan bahkan tidak jarang siswa berbicara sendiri pada saat proses pelajaran. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sangat besar, yaitu hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Akan lebih baik jika menggunakan metode dalam melaksanakan pembelajaran. Metode yang tepat untuk digunakan adalah metode bermain peran.

Kekurangan peneliti sebagai guru dalam melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah di kelas IV Sekolah Dasar adalah : 1). Peneliti sebagai guru jarang menggunakan metode dalam melaksanakan pembelajaran, 2). Peneliti sebagai guru jarang menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran, 3). Peneliti kurang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik terutama pada materi koperasi sekolah, 5). Buku penunjang pelajaran yang digunakan peneliti sangat kurang, 6). Peneliti tidak pernah menggunakan metode bermain peran dalam melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah.

Dampak dari kebiasaan guru melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah mengakibatkan siswa kurang memahami konsep tentang koperasi sekolah sehingga sering melakukan kesalahan dalam menjawab soal yang diberikan. Berdasarkan hasil diagnosis kesalahan yang dilakukan dengan menggunakan soal evaluasi, terdapat kesalahan siswa menjawab soal yang diberikan, contohnya sebagai berikut: Pertanyaan: Sebutkan azas dalam koperasi?, Hasil jawaban dari siswa adalah berkumpul dan bersama-sama membuat usaha. Kesalahan yang dilakukan siswa karena tidak memahami prinsip koperasi. Jawaban yang lebih tepat adalah kekeluargaan dan gotong royong.

Akibat dari kesalahan siswa menjawab soal tentang koperasi sekolah, maka nilai siswa menjadi rendah. Adapun rata-rata nilai siswa pada materi koperasi sekolah pada tahun ajaran 2013/2014 adalah 54.00, masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau adalah 70.

Untuk mengatasi permasalahan mengajar guru dan juga mengatasi kesulitan belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi koperasi sekolah, maka peneliti menggunakan metode bermain peran. Dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran koperasi sekolah, siswa berhubungan langsung memiliki pengetahuan langsung dengan melakukan pemeranan di depan kelas, maka ingatan serta pemahaman siswa akan

lebih baik. Oleh sebab itu peneliti simpulkan untuk menggunakan metode bermain peran untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas di kelas IV Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas.

Melalui uraian penjelasan diatas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran koperasi sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau?”. Agar penelitian ini dapat terlaksana secara terarah dan terperinci, maka masalah tersebut dijabarkan menjadi sub-sub masalah sebagai berikut: (1). Bagaimanakah kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau? (2). Bagaimanakah Peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau? (3). Seberapa besar peningkatan nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau?

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran koperasi sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau?”. Agar penelitian ini dapat terlaksana secara terarah dan terperinci, maka masalah tersebut dijabarkan menjadi sub-sub masalah sebagai berikut: (1). Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran koperasi sekolah di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau, (2). Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau, (3). Untuk mendeskripsikan peningkatan nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran koperasi sekolah di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau.

Menurut Achmad Sanusi (dalam Taneo.S 2005:1-6) “ilmu sosial adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia baik secara perorangan maupun tingkah laku kelompok”. Sedangkan Gross (dalam Taneo.S 2005:1-6) menyatakan bahwa “ilmu sosial merupakan disiplin intelektual yang mempelajari manusia sebagai makhluk sosial secara utuh serta memusatkan pada manusia sebagai anggota masyarakat dan pada kelompok atau masyarakat yang ia bentuk”. Oleh karena itu ilmu sosial merupakan ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dan mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Menurut Taneo.S (2005:1-8) “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah fusi dari disiplin-disiplin ilmu sosial. Pengertian fusi disini berarti bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kontak disiplin ilmu yang ada”. Artinya Ilmu Pengetahuan Sosial tidak lagi

mengenai alam yang terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu.

Depdiknas (2007:100) mengungkapkan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial berfungsi membantu siswa untuk mendapatkan kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat Demokratis”. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju pendewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Menurut Depdiknas (2007:220) “pembelajaran merupakan salah satu tindakan edukatif yang dilakukan guru di kelas. Tindakan dapat dikatakan edukatif bila berorientasi pada pengembangan diri siswa secara utuh, artinya pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Sedangkan menurut Sumiati dan Asra (2009:3) “pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses yang kompleks (rumit), namun dengan maksud yang sama, yaitu memberi pengalaman belajar kepada siswa sesuai dengan tujuan. Tujuan yang hendak dicapai sebenarnya merupakan acuan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran”. Kedua pendapat di atas menuntut seorang guru harus berkompoten dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan aspek pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki siswa sehingga tampak pada diri siswa tersebut.

Menurut Depdiknas (2007:106) “tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum yaitu sebagai pendidikan Pengetahuan Sosial (PS) dikembangkan dari falsafah dan teori pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk tujuan pendidikan”. Sedangkan menurut BSNP (2006:575) secara khusus mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1). Memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2). Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3). Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4). Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional, dan global.

Taneo.S (2005:1-27)) mengatakan bahwa “tujuan utama *Sosial Studies* (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya.

Sosial menurut Depdiknas (2007:100) “karakteristik yang selalu melekat pada setiap pembelajaran tentang Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu: (1). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial didesain untuk membantu meningkatkan meningkatkan kemampuan kewarganegara dalam masyarakat demokrasi, (2). Bersifat integratif, yaitu berupa memadukan berbagai bidang studi untuk

mendapatkan pemahaman tentang fenomena yang ada dalam masyarakat secara lebih komprehensif.

Ruang lingkup IPS Sekolah Dasar Kelas IV Semester II menurut BSNP (2006:575) meliputi aspek-aspek antara lain : (1). Manusia, tempat, dan lingkungan, (2). Waktu, berkelanjutan, dan perubahan, (3). Sistem sosial dan budaya, (4). Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno, (2010:15) “Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “mengajar” sendiri berarti pelajaran. Jadi metode mengajar adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan”. Syaiful Bahri Djamarah dan Azuan Zain (2006:74) mengatakan “metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan”. Selanjutnya Riyanto, 2002 (dalam Tukiran.T, Efi.M.F, dan Sri.H, 2011:1) mengatakan bahwa “metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran”. Metode ini dimaksudkan supaya siswa dengan memberikan materi pendidikan baik menggunakan alat atau benda, seperti diperagakan, dengan harapan siswa menjadi jelas sekaligus dapat memahami materi yang dimaksud.

Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno, (2010:57-59) mengemukakan prinsip dalam pemilihan metode pembelajaran sebagai berikut: (1). Prinsip motivasi dan tujuan belajar, (2). Prinsip kematangan dan perbedaan individual, (3). Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis, (4). Prinsip integrasi pemahaman dan pengalaman, (5). Prinsip fungsional, (6). Prinsip menggembirakan. Jadi dengan adanya metode mengajar siswa dapat dihubungkan dengan bahan atau sumber belajar, sehingga pelajaran yang diterima siswa lebih cepat dimengerti.

Metode bermain peran sering disebut metode simulasi atau sosiodrama (*role playing*). Menurut Mel Silberman, (2009:217) *role playing* (bermain yang menyenangkan) “merupakan teknik untuk mereduksi ancaman bermain peran dengan menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan menyeting arah skenario”. Guru membuat suatu permainan di mana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan. Jadi dalam *role playing* ini penerapannya yaitu melakukan suatu simulasi atau bermain peran, lebih jelasnya adalah metode sosiodrama (*role-playing*).

Menurut pendapat Hisyam Zaini, dkk (2008:98), bermain peran adalah “suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik”. Selanjutnya Fahrul Razi (2011:122) mengungkapkan “*Role playing* atau bermain peran adalah strategi pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran, sehingga akan memberikan suasana yang menggembirakan, siswa senang dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Syaiful Bahri Djamarah (2011:14) mengemukakan manfaat bermain peran adalah sebagai berikut: (1). Meningkatkan dan memelihara perhatian siswa terhadap relevansi interaksi edukatif, (2). Memberi kesempatan berfungsinya motivasi dan rasa ingin tahu melalui eksplorasi dan penyelidikan terhadap situasi yang baru, (3). Membentuk sikap positif terhadap guru atau guru dan sekolah melalui penyajian gaya mengajar yang bersemangat dan antusias, sehingga meningkatkan iklim belajar siswa, (4). Memberi pilihan dan fasilitas dalam belajar individual; (5). Mendorong siswa untuk belajar dengan melibatkannya dalam berbagai pengalaman yang menarik pada berbagai tingkat kognitif.

Penerapan metode bermain peran yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Menurut Hisyam Zaini, dkk (2008:105) merumuskan perencanaan pelaksanaan bermain peran sebagai berikut: (1). Mengenal siswa, (2). Menentukan tujuan pembelajaran, (3). Mengidentifikasi Skenario, (4). Menempatkan peran, (5). Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik, (6). Merencanakan waktu yang baik, (7). Mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

Berkaitan dengan pelaksanaan metode bermain peran berikut, Hisyam Zaini, dkk (2008:11-115) mengemukakan sepuluh tahap dalam bermain peran yaitu: (1). Membangun aturan dasar, (2). Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, (3). Membuat langkah-langkah yang jelas, (4). Mengurangi ketakutan tampil di depan publik, (5). Menggambarkan skenario atau situasi, (6). Mengalokasikan peran, (7). Memberi informasi yang cukup, (8). Menjelaskan peran pengajar dalam bermain peran, (9). Memulai pemeranan secara bertahap, (10). Menghentikan pemeranan dan memulai kembali jika perlu.

Evaluasi pelaksanaan proses belajar mengajar didasarkan pada kriteria tertentu sebagai ukuran keberhasilan kegiatan yang dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan melalui upaya guru dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui tugas membuat kesimpulan dikatakan berhasil apabila siswa mampu menyerap materi yang disajikan dan mampu menerapkan dalam bentuk motivasi belajar.

Dalam penelitian ini diketengahkan beberapa kelemahan dalam menerapkan metode bermain peran antara lain menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:31) adalah sebagai berikut: (1). Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, (2). Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, (3). Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, (4). Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya. Selain faktor penghambat serta kelemahan metode bermain peran, terdapat juga kelebihan. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:31) mengungkapkan kelebihan metode bermain peran antara lain: (1). Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama. (2). Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (3). Bakat yang

terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak, (4). Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan tanggung jawab dengan sesamanya, (5). Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (6). Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Koperasi dibagi atas 2 aspek yaitu yang pertama koperasi dari jenis usaha (koperasi konsumsi, koperasi kredit, dan koperasi produksi) dan yang kedua dari jenis keanggotaan (koperasi pertanian, pensiunan, pegawai negeri, pasar, dan koperasi sekolah). Koperasi sekolah beranggotakan para warga suatu sekolah. Koperasi sekolah menyediakan kebutuhan warga sekolah, misalnya buku tulis, pena, penggaris, pensil, dan lain-lain. Menurut buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV karangan Tanta Wisnu dan Winardi (2008: 164) "koperasi sekolah diusahakan dan diurus oleh siswa. Disamping menyediakan kebutuhan sekolah, koperasi sekolah juga merupakan tempat untuk latihan berorganisasi, latihan bekerjasama, latihan bertanggung jawab, dan latihan mengenal lingkungan. Pembentukan koperasi sekolah diharapkan menjadi sarana bagi pelajar untuk melakukan usaha, mengembangkan kemampuan berorganisasi, mendorong untuk berinovasi dan sebagainya. Jadi koperasi sekolah adalah koperasi yang ada di sekolah yang dibentuk oleh anggota-anggota sekolah atau siswa yang mana biasanya menjual kebutuhan-kebutuhan siswa atau kebutuhan sekolah.

Penerapan metode bermain peran dalam pelaksanaan pembelajaran koperasi sekolah dilaksanakan sebagai berikut: Tahap Perencanaan: (1). Guru menyampaikan materi dan tujuan pelajaran (koperasi sekolah), (2). Guru menyampaikan metode bermain peran dalam pembelajaran koperasi sekolah dan menilai siswa yang bisa melakukan pemeranan, (3). Guru memilih siswa untuk melakukan bermain peran pada materi koperasi sekolah, (4). Guru membagikan skenario pelaksanaan metode bermain peran yang didalamnya sudah terdapat alur cerita tentang koperasi sekolah lalu siswa disuruh mempelajari skenario serta menguasai karakter yang diperankan masing-masing siswa, (5). Guru mengatur waktu yang tepat untuk pelaksanaan metode bermain peran setelah siswa menguasai alur dan karakter perannya masing-masing. Tahap Pelaksanaan: (1). Guru memotivasi siswa untuk mengurangi ketakutan tampil di depan kelas, (2). Guru menjelaskan peranannya sebagai pengatur dan pembimbing pelaksanaan bermain peran pada saat proses berlangsung, (3). Guru bersama siswa memulai proses bermain peran secara bertahap, (4). Proses bermain peran dapat diulangi oleh guru apabila pelaksanaan sebelumnya belum maksimal. Tahap Evaluasi: (1). Guru bersama siswa mengevaluasi kegiatan yang telah berlangsung, (2). Guru memberikan tugas kepada siswa mengenai materi koperasi sekolah yang telah dipelajari dengan menggunakan soal tes, (3). Guru menyampaikan hasil belajar siswa secara langsung di dalam kelas.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 36) "hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru". Selanjutnya S.Nasution (dalam Darwyan Syah, dkk. 2009:43) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah suatu



perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar”. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada suatu pokok bahasan pelajaran.

Menurut Benyamin Bloom (dalam Darwyan Syah, dkk 2009:44-46) jenis-jenis hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar menurut M.Ngalim Purwanto (dalam Darwyan Syah, dkk. 2009:53) menyatakan bahwa “faktor yang ada organisme sendiri disebut faktor individual, dan faktor yang ada diluar individu disebut faktor sosial yang termasuk kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motifasi. Dan faktor sosial antara lain adalah faktor keluarga, guru cara mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial”.

## **METODE**

Peneliti ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Nana Syaodih.S (2010: 54) “Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau”. Penelitian deskriptif, bisa mendeskripsikan suatu keadaan saja, tetapi bisa juga mendeskripsikan keadaan dalam tahapan-tahapan perkembangannya. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya.

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Mc. Niff (dalam Moh. Asrori, 2009: 4) “mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengembangkan dan perbaikan pelajaran”. Selanjutnya Suharsimi (dalam Moh. Asrori, 2009: 5) “berkesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama”. Berdasarkan dua pendapat diatas dengan penelitian tindakan kelas guru dapat meneliti sendiri terhadap praktik pembelajaran yang dilakukannya dikelas.

Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan serta dilakukan secara kolaboratif, (Saminanto,2010 :2)

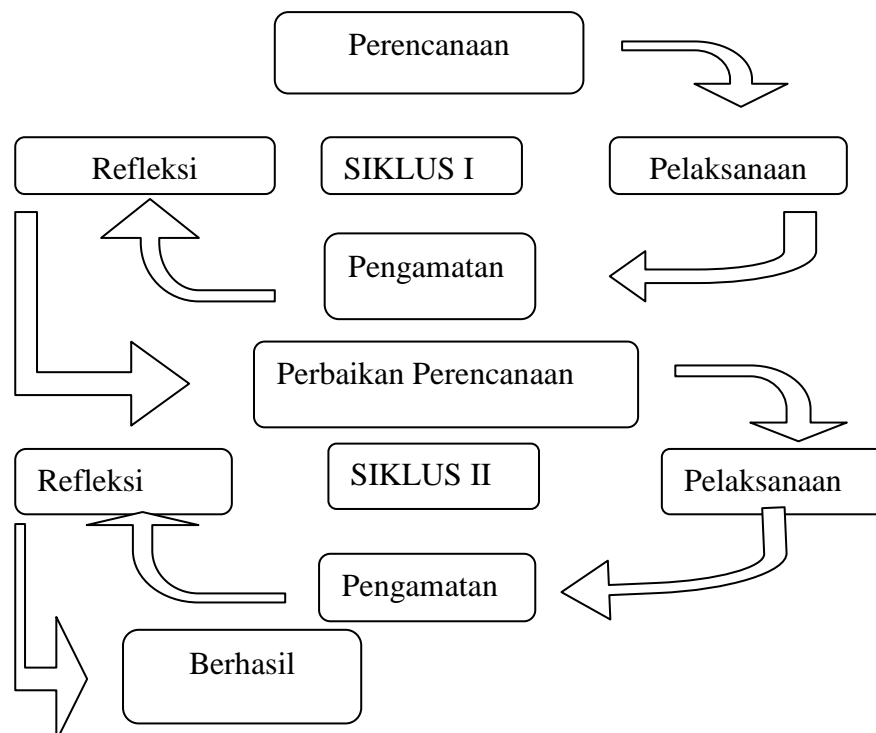
Sifat penelitian ini adalah kolaboratif karena guru mitra dan peneliti menganalisis dan mendiskusikan hasil pengamatan. Menurut Moh. Asrori (2009: 29) “kolaboratif mengandung arti sebagai suatu pemikiran positif atau sudut pandang positif dari guru bahwa setiap orang yang berkaitan dengan proses penelitian tindakan kelas yang dia lakukan akan member andil terhadap pemahaman, pencermatan, pengayaan data yang diperlukan, dan pemaknaan terhadap hasil tindakannya”. Jadi dalam penelitian tindakan kelas, guru penelitiannya terlibat secara langsung kedalam proses pembelajaran yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas 2013 / 2014. Peneliti bertindak sebagai perencana, pengajar, penganalisa data dan sekaligus melaporkan hasil penelitian. Bertindak sebagai pengamat adalah guru kolaborasi di Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas.

Guru sebagai peneliti yang melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran. Siswa kelas IV berjumlah 26 orang yang terdiri dari laki-laki 19 orang dan perempuan 7 orang.

Subjek Penelitian antara lain: (1). Guru sebagai peneliti yang melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran, (2). Siswa kelas IV berjumlah 26 orang yang terdiri dari laki-laki 19 orang dan perempuan 7 orang.

Menurut Suyadi, (2012: 50), alur PTK siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:



Prosedur penelitian tindakan mencakup empat taraf: (1). Perencanaan Tindakan ( *Planing* ), (2). Pelaksanaan Tindakan ( *Acting* ), (3). Pengamatan ( *Observasi* ), (4). Refleksi ( *Reflectiing* )

Berdasarkan sub masalah maka data penelitian yang dikumpulkan adalah: (1). Skor kemampuan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran, (2). Skor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran.(3). Data nilai hasil belajar aspek kognitif pada pembelajaran koperasi sekolah pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 09 Sanggau.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1). Teknik observasi langsung; adalah cara pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yang datanya akan diukur dengan menggunakan lembar pengamatan seperti mencatat gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas pada saat proses tindakan dilakukan. (2). Teknik Pengukuran; Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, (2010: 222) “Teknik ini berbeda dengan teknik pengumpulan data (teknik observasi). Teknik pengukuran bersifat mengukur karena menggunakan instrument standar atau telah di standarisasikan dan menghasilkan data hasil pengukuran berbentuk angka-angka”. Secara garis lebih rinci perbedaan antara instrumen pengumpulan data (non tes) dengan instrumen pengukuran (tes).

Alat pengumpul data dalam penelitian ini yang digunakan adalah : (1). Lembar Observasi; dipergunakan untuk penilaian tentang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan pelaksanaan pembelajaran. (2). Soal Tes; Alat pengumpulan data pada teknik pengukuran adalah instrumen tes. Tes yang digunakan berupa tes awal dan tes akhir. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan pengajaran dengan metode bermain peran berdasarkan tingkat kemampuan siswa, dengan maksud untuk mempermudah peneliti dalam melihat kemampuan siswa secara individu. Sedangkan tes akhir bertujuan untuk mengetahui masing-masing kemampuan dari siswa setelah diberi pengajaran dengan metode bermain peran.

Untuk menjawab sub masalah nomor 1 berupa data skor kemampuan guru merencanakan pelajaran data dianalisis dengan perhitungan rata rata dengan rumus rata-rata skor dihitung dengan rumus:  $\bar{X} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah aspek pengamatan}}$

Untuk menjawab sub masalah nomor 2 berupa skor kemampuan guru melaksanakan pelajaran data dianalisis dengan perhitungan rata-rata dengan rumus rata-rata skor dihitung dengan rumus:  $\bar{X} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah aspek pengamatan}}$

Untuk menjawab sub masalah nomor 3 berupa data skor hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan perhitungan rata-rata dan persentase. Rata-rata nilai

dihitung dengan rumus :  $\bar{X} = \frac{\sum fx}{\sum f}$

Keterangan: Untuk perhitungan persentase

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

$\sum$  = Jumlah nilai

$Fx$  = jumlah siswa

$$\% x = \frac{\text{jumlah siswa yang memperoleh nilai tertentu}}{\text{jumlah semua siswa}}$$

$$\% x = \frac{n}{N}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Siklus I

Para tahap perencanaan peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) termasuk rancangan penggunaan metodenya, materi ajar dan alat evaluasi meliputi: (1). Mengembangkan indikator dari kompetensi dasar tentang materi penjumlahan bilangan dua angka, (2). Mengkaji materi penjumlahan bilangan dua angka, (3). Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi penjumlahan bilangan dua angka, (4). Menyusun RPP, (5). Menyiapkan media manik-manik dan kartu bilangan, (6). Menyiapkan lembar observasi penilaian RPP, (7). Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, (8). Peneliti bersama kolaborasi mendiskusikan hasil belajar siswa ke siklus berikutnya.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dilaksanakan satu kali pertemuan (2 x 35 menit) pada hari Senin tanggal 7 Februari 2014 mulai jam 07.00 s/d 08.10 WIB di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas. Pelaksanaan penelitian dilakukan bersama kolaborasi yang bertugas menilai kemampuan guru dalam menyusun dan melaksanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran..

Observasi / penilaian pelaksanaan penelitian tindakan siklus I meliputi: Penilaian kemampuan guru merencanakan pelajaran dengan menggunakan media manik-manik dan kartu bilangan dengan perolehan hasil sebesar 13,94 dengan rata-rata 32,78. Penilaian terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pelajaran dengan perolehan hasil sebesar 11,54 dengan rata-rata 2,88. Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan perolehan hasil sebesar rata-rata 54,74 dengan nilai siswa yang tidak tuntas sebanyak 16 orang atau 61,54% dan siswa yang tuntas sebanyak 10 orang atau 38,46%.

Refleksi terhadap kemampuan guru dalam menyusun RPP : Kemampuan guru dalam menyusun RPP pada siklus I masih terdapat kekurangan-kekurangan, terutama pada aspek pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, dan pemilihan sumber belajar/media pembelajaran perlu ditingkatkan.

Refleksi terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pelajaran: Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran masih belum maksimal, masih terdapat kekurangan terutama pada aspek penguasaan materi pelajaran, pendekatan/strategi pembelajaran, dan penggunaan Bahasa masih perlu ditingkatkan.

Refleksi terhadap nilai hasil belajar siswa : Masih terdapat 16 orang siswa yang belum tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70.00. Maka peneliti bersama kolaborasi mengambil kesimpulan bahwa penelitian dilanjutkan ke siklus 2.

## Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Siklus II

Pada tahap perencanaan peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi ajar dan alat evaluasi meliputi: (1). Mengembangkan indikator dari kompetensi dasar tentang materi penjumlahan bilangan dua angka, (2). Mengkaji materi penjumlahan bilangan dua angka, (3). Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi penjumlahan bilangan dua angka, (4). Menyusun RPP, (5). Menyiapkan media manik-manik dan kartu bilangan, (6). Menyiapkan lembar observasi penilaian RPP, (7). Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, (8). Peneliti bersama kolaborasi mendiskusikan hasil belajar siswa ke siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dilaksanakan satu kali pertemuan (2 x 35 menit) pada hari Senin tanggal 17 Februari 2014 mulai jam 07.00 s/d 08.10 WIB di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sanggau Kecamatan Kapuas. Pelaksanaan penelitian dilakukan bersama kolaborasi yang bertugas menilai kemampuan guru dalam menyusun dan melaksanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Observasi / penilaian pelaksanaan penelitian tindakan siklus I meliputi: Penilaian kemampuan guru merencanakan pelajaran dengan menggunakan media manik-manik dan kartu bilangan dengan perolehan hasil sebesar 18,67 dengan rata-rata 3,74. Penilaian terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pelajaran dengan perolehan hasil sebesar 15,11 dengan rata-rata 3,77. Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan perolehan hasil sebesar 86,54 dengan nilai siswa semuanya tuntas berjumlah 26 orang atau 100%.

Nilai hasil belajar siswa pada siklus II tuntas semua dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70,00. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bersama kolaborasi sepakat penelitian tindakan kelas dilaksanakan hanya dalam dua siklus.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan, maka diperoleh pembahasan sebagai berikut:

Kinerja guru berupa skor kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I dengan total skor 14,27 atau rata-rata 2,85 meningkat pada siklus II dengan skor 18,67 atau rata-rata 3,74.

Skor Kemampuan guru dalam melaksanakan pelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I dengan total skor 11,54 atau rata-rata 2,88 meningkat pada siklus II dengan skor 15,11 atau rata-rata 3,77.

Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II terlihat pada tabel rekapitulasi berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

Nilai (x)	Frekuensi (f)		f.x		Persentase (%)	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II

20	3		100		11.54%	-
30	2				7.69%	-
40	5		200		19.23%	-
50	3				11.54%	-
60	3		300	180	11.54%	-
70	2	4			7.69%	26.92%
80	4	6	240	800	15.38%	15.92%
90	2	9	180	540	7.69%	23.07%
100	2	7	200	900	7.69%	34.61%
$\Sigma$	26	26			100%	100%
Rata-Rata			56.92	86.54	34.46%	100%

Berdasarkan rekapitulasi penilaian hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 56,92, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 86,54. Jadi terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 29,62.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan, hasil serta pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1). Perencanaan pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I dengan rata-rata skor 2,85 dan siklus II 3,74. Jadi terdapat peningkatan pada perencanaan pembelajaran sebesar 0,89, (2). Pelaksanaan pembelajaran koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I dengan rata-rata skor 2,88 dan siklus II 3,77. Jadi terdapat peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran sebesar 0,89, (3). Nilai hasil belajar siswa siklus I diperoleh rata-rata sebesar 56,92 dengan siswa yang tidak tuntas sebanyak 16 orang atau rata-rata 61,54% dan siswa yang tuntas sebanyak 10 orang atau rata-rata 61,54%. Sedangkan nilai hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 86,54 dengan nilai siswa semuanya tuntas berjumlah 26 orang atau rata-rata 100%. Jadi terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II sebesar 29,62.

### Saran

(1). Peneliti tidak melakukan latihan percobaan secara baik sebelum melakukan pemeranan yang sesungguhnya, akibatnya siswa kurang menguasai karakter dan skenario. Diharapkan kepada peneliti lain untuk lebih mempersiapkan siswa dengan melakukan latihan dalam bermain peran, (2). Peneliti kurang mempertimbangkan waktu pelaksanaan dalam melaksanakan poses bermain peran, karena waktu yang dibutuhkan cukup lama. Diharapkan kepada peneliti lain agar dapat mengatur waktu dengan lebih baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI**. Jakarta: Mendiknas
- Darwyan Syah, dkk. 2009. **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Diadit Media
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. **Kapita Selekta Pembelajaran**. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. **Belajar dan pembelajaran**. Jakarta: Rineka Cipta
- Fahrul Razi. 2011. **Bahan Pembelajaran Strategi Pembelajaran**. Pontianak: STAIN Pontianak Press
- Hadari Nawawi. 2012. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Hisyam Zaini, dkk. 2008. **Strategi Pembelajaran Aktif**. Yogyakarta: Insan Madani
- Mel Silberman. 2009. **Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif**. Yogyakarta: Insan Madani
- Moh. Asrori. 2009. **Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: CV. Wacana Prima
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Pupuh Faturrohman dan Moh. Sobry Sutikno. 2010. **Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami**. Bandung: PT Rineka Cipta
- Sumiati dan Asra. 2009. **Metode Pembelajaran**. Bandung: CV. Wacana Prima
- Suyadi. 2012. **Panduan Penelitian Tindakan Kelas**. Jogjakarta: Diva Press
- Syaiful Bahri Djamarah 2011. **Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukasi**. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. 2006. **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rineka Cipta
- Taneo. S. 2005. **Bahan Ajar Materi dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**. Kupang: FKIP Udana
- Tantya Hisnu.P, dan Winardi. 2008. **Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk SD/MI Kelas 4**. Jakarta: Eureka
- Tukiran Taniredja, dkk. 2011. **Model-Model Pembelajaran Inovatif**. Bandung: Alfabeta